



«Бережливая школа: геймификация как ресурс повышения профессиональных компетенций педагогов»

*Миронова Елена Юрьевна,
заместитель директора по УВР,
МБОУ «СОШ № 2»,
г. Гусь-Хрустальный Владимирской*

об

2026

Сегодня мы поговорим об:

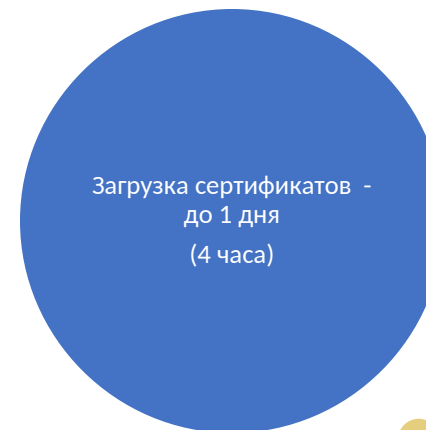
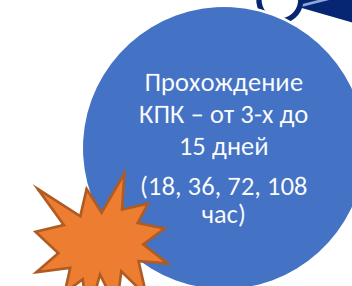
- ✓ бережливых технологиях
- ✓ опыте организации остросюжетной игры для педагогов в виртуальном летнем лагере для педагогов «Вместе к успеху!»

Интерактивная игра
"Приключение Электроника
или Путешествие
педагога по нейросетям"

Бережливые технологии в методической работе

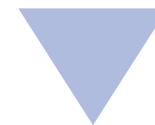
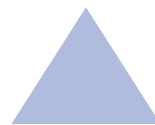
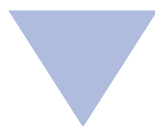
- ✓ **сократить временные затраты на освоение нового материала;**
- ✓ **исключить дублирование информации;**
- ✓ **стандартизировать процесс обучения;**
- ✓ **повысить вовлеченность педагогов;**
- ✓ **получить готовый продукт для использования в работе.**

Карта текущего состояния



40 педагогов - 28 дней в год или 254 часа в год

Карта целевого состояния



40 педагогов - 15 дней в год или
120,5 часа в год

Риски и способы их минимизации

Риск	Способ минимизации
Сопротивление педагогов	Визуализация успеха, начало с мотивирования педагогов
Низкая цифровая грамотность	Защита от ошибок: видеоинструкции, чек-листы
Технические сбои	Стандартизация + резервирование
Формальное участие	Встроенное качество: взаимооценка
Отсутствие времени	Точно вовремя: 2,5 часа в удобное время

Инструменты бережливых технологий

Инструмент бережливого производства	Реализация в методической игре	Эффект
Стандартизация	Единый шаблон игры (5 этапов), унифицированные критерии оценивания, готовые инструкции к сервисам	Снижение временных затрат на подготовку, возможность тиражирования
Визуализация	Использование интерактивной доски Digipad для размещения результатов, наглядные критерии	Прозрачность оценивания, снижение количества вопросов
Защита от ошибок	Четкие временные рамки, автоматическая фиксация времени выполнения заданий	Исключение пропуска этапов, снижение стресса
Точно вовремя	Освоение сервиса непосредственно в момент выполнения задания (обучение действием)	Отсутствие разрыва между теорией и практикой
Встроенное качество	Взаимооценка команд, когда качество работы оценивается коллегами	Повышение ответственности, multiple проверка
Устранение потерь	Исключение бумажного документооборота, мгновенная обратная связь	Экономия ресурсов, оперативность
Система 5S	Организация рабочего пространства игры: четкая структура, навигация, доступность материалов	Удобство для участников, быстрое включение в работу

Структура методической игры

Этап	Название	Содержание	Бережливый инструмент
1	Командообразование	Создание визитки, выбор капитана, генерация названия	Визуализация, стандартизация
2	Знакомство с инструментом	Освоение нового сервиса/технологии	Защита от ошибок
3	Проблемная ситуация	Решение кейса, шифровка, поиск решения	Встроенное качество
4	Схватка с боссом	Командное задание повышенной сложности, взаимооценка	Канбан, визуализация
5	Рефлексия	Самооценка, обратная связь, анкетирование	Стандартизация, анализ данных

Геймификация

Нарратив игры

Авторы
 ВИКТОРИЯ АЛЕКСАНДРОВНА ПОЛЯКОВА
 ЕЛЕНА МИРОНОВА

Интерактивная игра "Педагог и его команда, или Виртуальное приключение Тимура и Жени"

Приглашаем!
 июля 24, 2018

Всем нам с детских лет знакома история противостояния между командой Тимура и командой Мишки Кожкина, описанная в повести Аркадия Гайдара. В далекие предвоенные годы Мишка, гроза садов и огородов, держал в страхе обитателей данного поселка. Мы же, жители цифрового века, сталкиваемся с новыми, информационными угрозами, которые не силятся людям века 20-го. Теперь мошенники норовят залезть в наш электронный кошелек за виртуальной валютой, похитить персональные данные, взломать аккаунты, заразить...

Главная страница
 Правила участия
 Критерии оценивания игры
 Сюжет проведения
 Кто шагает дружно в ряд?
 Ни шагу назад, ни шагу на месте
 Если нужно то тревоге, поступаем только так!
 Кто устал? Не уставать! Кто отстал? Не отставать!
 Завлевал, нашу песню, нашу песню подпевай!
 Мы не любим лишних слов! Будь готов!
 Дайшь бой! Дрени любой! Тихо-тихо тает костер чогорающий...

Авторы
 ВИКТОРИЯ АЛЕКСАНДРОВНА ПОЛЯКОВА
 ЕЛЕНА МИРОНОВА

Золотой ключик, или Новые приключения педагогов

Пишем историю вместе
 июля 23, 2019

Дорогие участники игры! Ряды приветствий в нашей редакторской. Да-да не удивляйтесь. Именно в редакторской. Вам предстоит написать продолжение великой истории Николаевича Толстого "Золотой ключик, или Приключения Буратино" для постановки на сцене. Правда здорово?! Мы с детства любим рассказывать истории. В течение всей жизни слышим, читаем, смотрим и пересказываем тысячи историй. Мы каждый день, придя на урок, рассказываем истории. Так, что опыт есть. Известно, что для создания хорошей истории нужны не просто...

Главная страница
 Правила участия
 Критерии оценивания
 Сюжет проведения
 Кто шагает дружно в ряд?
 Ни шагу назад, ни шагу на месте
 Если нужно то тревоге, поступаем только так!
 Кто устал? Не уставать! Кто отстал? Не отставать!
 Завлевал, нашу песню, нашу песню подпевай!
 Мы не любим лишних слов! Будь готов!
 Дайшь бой! Дрени любой! Тихо-тихо тает костер чогорающий...

Концепция 4К

Креативность

Критическое мышление

Коммуникация

Кооперация

По следам Вити Перестукина или Дети в Интернете: как обеспечить безопасность?

Добро пожаловать в игру!

Команда "В ритме жизни"

Команда "ЭГИДА"

Команда "Network-люди"

Вити Перестукин не любит учиться, считает, что никакого значения не имеет, как организован процесс: школа или клубок. Есть Миша, который особенно любит охотиться! Зачем-то знает, как прокинуть критерий и прокинуть какой-то критерий и прокинет! А вы как определите, где секрет, точно мы никогда не поймаемся... Пленка участвовать по Всемирной сети и бредные случаются, например - Вити пошел в выходные Стране немыслимых уроков, где ему пришлось учиться на собственном опыте, что такое маленькая планета может решить судьбу человека, а именно: что собой несет. А также: прокинуть, что или...

Следствие ведут...
 Участники: 14

Дорогие участники! Вы, конечно, уже познакомились с результатом...

Уважаемые участники! Для заполнения сертификата соотечественники нужны данные: фамилия, место работы и территория. Я думаю, взяли из Таблицы регистрации. Огромная просьба проверить правильность и описать, указав правильные данные, в личные сообщения. Я все поправлю.

Прошу шефов в личные сообщения написать состав команды. Кто не участвовал, того удаю.

Ольга
 ЛЮДИ работали все

Агенты ИКТ все отработали на 100%

ТриЕлены!ко отработали все на 100%

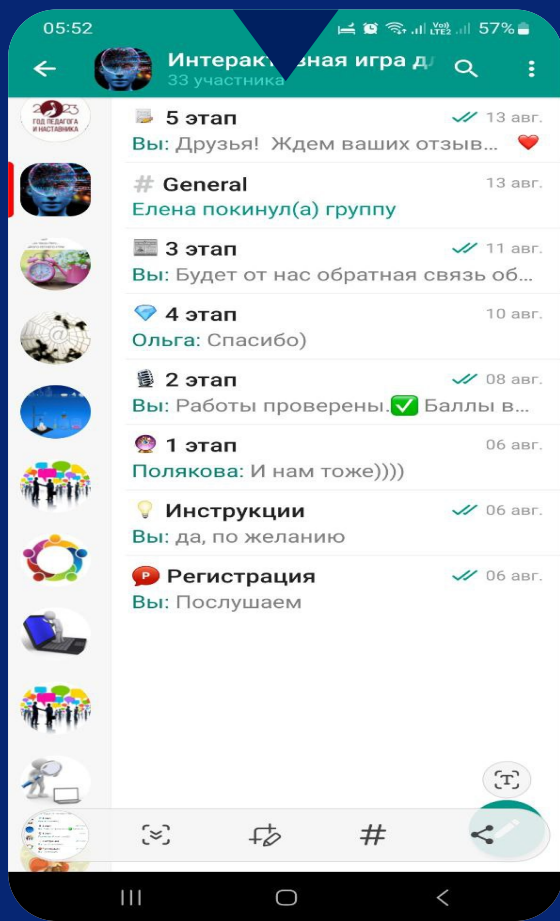
Участники игры	Коллектив	Коллектив	Вакансии в 1 шаг: Время в формате "чч:мм"	Вакансии в 2 шаг: Время в формате "чч:мм"	Вакансии в 3 шаг: Время в формате "чч:мм"	Вакансии в 4 шаг: Время в формате "чч:мм"	Вакансии в 5 шаг: Время в формате "чч:мм"	Вакансии в 6 шаг: Время в формате "чч:мм"	Вакансии в 7 шаг: Время в формате "чч:мм"	Имя	МТО	СТАТУС
1	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС
2	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС
3	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС
4	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС
5	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС
6	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС
7	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС
8	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС
9	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС
10	Театральная группа "Театральная"	режиссер	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	10:20	Иванов	МТО	СТАТУС

Формирование 4-К компетенций

Цель остросюжетной игры



освоение новых российских сервисов (искусственного интеллекта)



Участники игры	Контактные данные	Роль в команде	ИТОГ	СТАТУС
Команда "Игрок в квадрате"		капитан участник участник участник	26,3	лауреат 1-2 степени
Команда "Нейромастры"		участник капитан участник участник	24,2	участник, победитель в номинации "Всегда в теме"
Команда "Креатившоп"		участник участник участник капитан участник	26,3	лауреат 1-2 степени
Команда "HEO в квадрате"		участник капитан участник участник участник	27,4	абсолютный победитель
Команда "Нейромат"				



Основная цель деятельности
повышение уровня профессионализма педагогов в применении цифровых инструментов в педагогической практике, а также развитие "гибких" компетенций; креативности, критического мышления, умения работать в команде, навыков успешной коммуникации.

Персонализация обучения

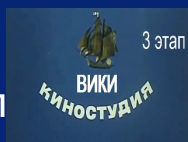
1 этап
Командообразование



2 этап

Креативность
<https://texttospeech.ru>

3 этап



Критическое мышление
<https://handwriter.ru>
или <https://pisaka.online>



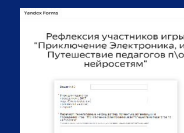
4 этап

Креативность
Яндекс. Алиса.
Генератор идей

5 этап



Критическое мышление
<https://robotext.io/write/idea>



Рефлексия

Яндекс. Формы



Статистика участников

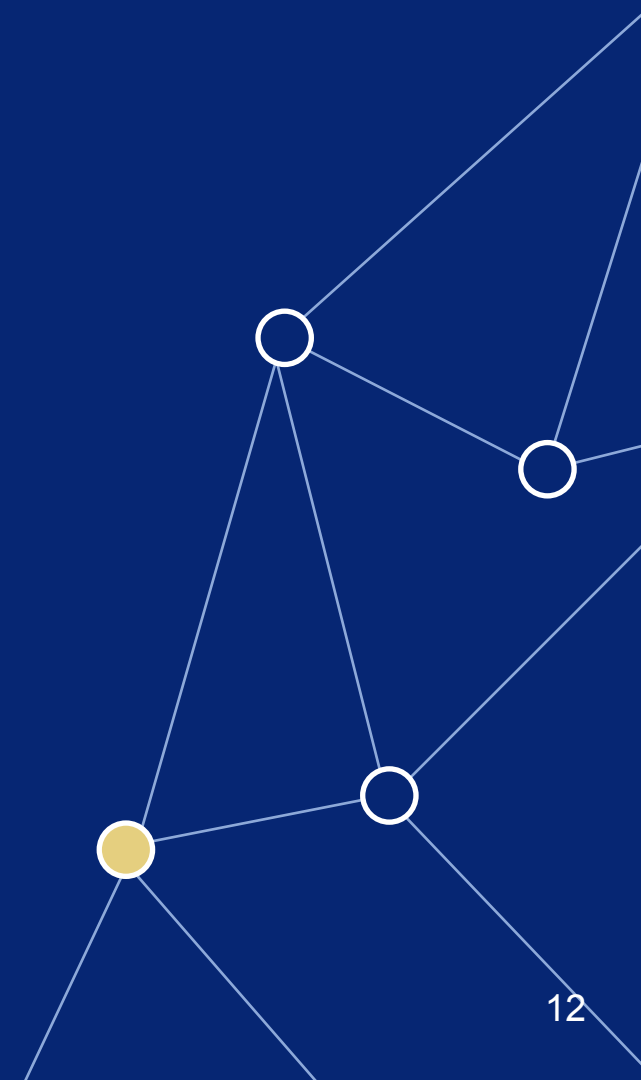
19 Субъектов РФ

7 команд



34 педагога

2 Страны: Россия и Белоруссия



Ценность методической игры



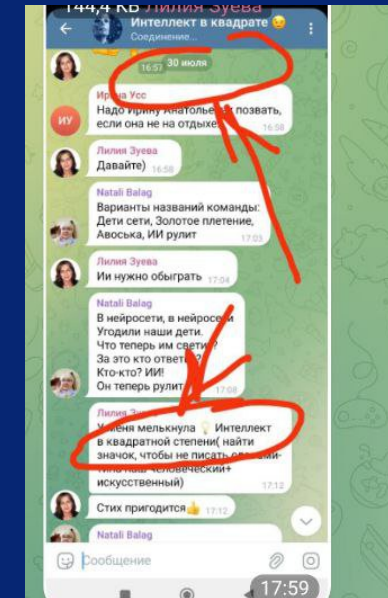
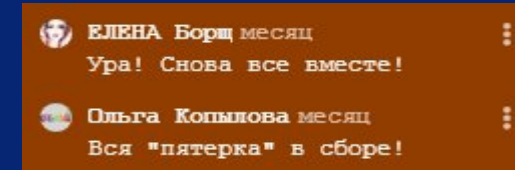
готовое коробочное решение
(конструктор игры)



создание условий для сохранения
психологического здоровья педагогов,
снижения стресса от освоения нового,
формирования мотивации к непрерывному
профессиональному развитию



неформальное обучение
педагогов



Статистика участников

Контактная информация

Миронова Елена Юрьевна,
email: mir2go@mail.ru
тел: 89807521499

